

FAMU

MAREK DVOŘÁK

REALISTICKÁ KAMERA
V SOUČASNÉM HRANÉM FILMU

Praha 2016

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE
FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA
KATEDRA KAMERY

Marek Dvořák

Realistická kamera v současném hraném filmu

Teoretická diplomová práce

Praha 2016

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracoval samostatně s vyznačením všech použitých pramenů a literatury.

Marek Dvořák
v Praze 15.9.2016

.....

Vedoucí práce: Jiří Macák

Oponent práce: Marek Diviš

Datum obhajoby: 5. 10. 2016

Přidělovaný akademický titul: MgA

OBSAH

1. ÚVOD	5
2. CO JE KAMEROVÝ REALISMUS	8
3. FORMÁT	18
4. TECHNOLOGIE	19
5. OPTIKA	22
6. HLOUBKA OSTROTI, CLONA, OHNISKO, PERSPEKTIVA	23
7. KOMPOZICE, RÁMOVÁNÍ, POZICE KAMERY, RAKURZ	26
8. POHYB, VNĚJŠÍ DYNAMIKA	31
9. BAREVNOST	32
10. SVĚTLO, EXPOZICE	34
11. REALIZACE	38
12. NARUŠOVÁNÍ REALISTICKÉ STRUKTURY	41
13. ZÁVĚR	44
14. ZDROJE	46

1. Úvod

Na začátek bych rád odůvodnil volbu mého tématu a rozvedl úvahu o tom, proč vnímám realistické tendence v kinematografii jako hodné zvláštní pozornosti kameramana.

Věrohodnost, objektivita, autenticita - to jsou kvality, díky kterým v historii zobrazování získala fotografická a následně filmově-fotografická technologie významnou roli v současném kulturně společenském vývoji. Zážitek do té doby nevídané konkrétnosti a autenticity zobrazovaných výjevů ohromoval v počátcích těchto médií obecnost. Nástup pohyblivého filmu posunul dojem objektivního zobrazení skutečnosti na ještě vyšší úroveň. První filmové záběry promítané veřejnosti, jak víme, působili na svou dobu nesmírně věrně. Diváci, podle známé legendy, uskakovali před blížícím se vlakem, protože, lapidárně řečeno, vypadal jako pravý.

Statut primární věrohodnosti princip fotografického zobrazení hájí poměrně slušně dodnes i přes četné historické momenty deziluze (optické a kamerové triky, propagandistická zneužívání, vynález trikové kopírky, nástup Photoshopu jako symbolu pro manipulaci digitálním obrazem atd.). Záznam pomocí světla usměrněného optickou soustavou na světlocitlivý podklad (analogový, nebo digitální) se nám současnou společenskou optikou jeví stále na vysoké úrovni a z určitého základního hlediska objektivní, průkaznou a obecně dostačující. Podstatná je i relativní technologická elementárnost tohoto procesu. Fotografii je možno realizovat nezávisle na digitálním světě a i díky tomuto pevnému základu si udržuje statut objektivního média. Existuje množství nástrojů pro záznam a reprodukci, ale analogový foto-

proces se etabloval jako nejjednodušší a nejvíce přímočarý. Mnohé technologicky komplikovanější postupy jsou spíše atrakcí, nebo vědeckým nástrojem (holografická reprodukce, stereoskopie, 360° záznam reprodukováný v headsetu) a i přes jejich komplexnější a mnohdy dokonalejší schopnosti záznamu nemají společensky tak stěžejní význam jako fotografické zobrazení. Důvodem je jejich komplikovanost. Jak vidíme, pro autentický dojem ze zobrazovaného je tedy podstatná i relativní technologická elementárnost na pozadí procesu a snad i důvěra v časem prověřené médium.

Když se podíváme na dva psychologické aspekty, které jsou důležitými hnacími motory výtvarného umění, tedy touhu po realistické reprodukci a zájem publika o výtvary dosahující zajímavé úrovně v tomto ohledu, můžeme chápat fotografii jako médium, které si tuto schopnost rázem a suveréně přivlastnilo a svým způsobem osvobodilo výtvarné umění od tohoto nespílitelného cíle. Bereme-li tedy fotografické zobrazování jako technologickým pokrokem akcelerovanou tendenci realistické reprodukce skutečnosti, rozvíjenou původně výtvarným uměním, není divu, že díky společenskému konsenzu nad primární věrohodností tohoto média v jeho počátcích se brzy ustálily dvě jeho hlavní schopnosti, resp. funkce příznačně reprezentované prvními filmovými tvůrci, takzvaná kinematografická dichotomie Lumière vs. Méliès. Tedy dva základní přístupy pro filmové sdělení, pnutí mezi realitou a fikcí. Na jedné straně bratři Lumièreové dokumentující každodenní reálný život s cílem zachytit aktuální skutečnost a na druhé straně George Méliès snímající fiktivní fantaskní příběhy ve studiu, využívající kameru k docílení věrohodnosti neskutečného. Reální lidé proudící ulicemi vedle

expedice za fantazijní civilizací. Lze říci, že u Lumiérů je skutečnější obsah než forma, zatímco u Meliése je to naopak.

Ukázalo se tedy, že jedna ze základních schopností nového média je v jeho primární důvěryhodnosti, kterou je schopné dodat libovolnému obsahu a zároveň zachytit a zakonzervovat dostatečně neutrálně, objektivně (objektivem) skutečnost. Ustavily se základní přístupy v kinematografii - dokumentární a fikční.

Podobně jako v literatuře, jejíž podstatnou doménou je prostor pro narativní imaginaci, se ve filmu brzy začala projevovat tendence reagující na romantizující a dramaturgizující přístup k příběhu. Otec filmové vědy André Bazin si ve svých statích jako jeden z prvních všiml a definoval základní přístupy kinematografie jeho doby. Mezi nimi vyzdvihoval práci amerického režiséra Williama Wylera, na jehož režijním přístupu demonstroval realistické prvky filmového jazyka.

Filmový realismus si klade za cíle věrnou nápodobu skutečnosti, studii každodennosti. Hlavními postavami většinou bývají průměrní lidé a autoři filmu se je snaží zobrazovat podle vlastního vědomí a svědomí co nejobjektivněji. S náměty souvisí i formální pojetí a snaha o vzbuzení dojmu objektivity, většinou v principu pomocí eliminace efektního snímání. Vydařené filmy z této kategorie tak často nabývají účinku, který zdánlivě není zesilován umělými a formálními prostředky.

Realistická formální stránka a estetika se člověku neznalému filmového řemesla může na první pohled z důvodu své nevýraznosti jevit jednoduchá, ale opak je pravdou. Docílení prostého a přirozeného obrazu je komplexní výzvou pro celý štáb. Primárně by měl být vědomou volbou režiséra, jejíž naplnění závisí na spolupráci s

kameramanem a měli by si být vědomi, že i přes zdánlivou elementárnost a banálnost této formy, volí specifický styl se všemi náležitostmi.

Na následujících stránkách se tedy budu zabývat specifickým vizuálním přístupem a z něho pramenící obrazovou estetikou. V podstatě kamerovým žánrem, který volí autoři v případě, že chtějí filmu dodat autentický náboj. Ať už se jedná o nereálný příběh, či o realistický filmový námět, který má být umocněn maximálně přirozenou formou. Realistická kamera je totiž univerzální nástroj pro vyprávění všech látek. Sci-fi může tento styl propůjčit znepokojující hmatatelnost, fantasknímu světu střízlivou uvěřitelnost a zvláštním případem jsou filmy, které by se daly nazývat realistické. Filmy kde jde obsah s formou ruku v ruce.

Osobně považuji vydařený realistický snímek, dosahující uvěřitelnosti pomocí minimálních a samozřejmých prostředků filmového jazyka, za velkou filmařskou dovednost. Chtěl bych se tedy kamerovému realismu v této práci věnovat a pokusit se tyto postupy demonstrovat na základě analýzy několika současných filmů.

2. Co je kamerový realismus

Trend směřování k většímu realismu je v uplynulém století kinematografie, především v obrazové stránce zřejmý. Primárně díky citlivějším materiálům a elektronickým snímačům s rostoucím expozičním rozsahem a rozlišením ve spojení se světelnějšími objektivy se mohl etablovat filmařský přístup nevyžadující tak velké světelné a scénické zásahy.

Filmu obecně je realistická tendence bližší než jakémukoliv jinému umění. I v těch největších Hollywoodských a Bolywoodských sci-fi blockbusterech dopadá světlo od filmové lampy na herce z té strany kde je okno, nebo svíčka. Při umělém svícení musí být měsíční světlo tmavší než sluneční a světlo od ohně teplejší než od zářivky. Už to je základ realismu.

Trendy pochopitelně zasahují i kinematografii. To co bylo považováno za realistický charakter obrazu a odstín pleťové barvy před třiceti lety už dnešním očím bude připadat naivní. Vlna jednoduššího, tvrdšího a kontrastnějšího svícení spolu s výraznějším zrnem, který do kinematografie v Americe vnesla druhá světová válka se nějakou dobu jevil jako přirozenější oproti předešlému měkkému estetizovanému obrazu, ale časem se ukázal spíš jako brutalistický než realistický. Co se jeví realisticky jedné generaci často následující odsoudí jako umělé. Je jasné, že tomu tak bude i se současným filmovým, potažmo obrazovým realismem.

Filmový obraz, i ten, který se pokouší být více realistický než jiný bude vždy vzdálen očnímu vidění. Za prvé nevidíme svět jako strobující s objekty pohybující se stakato efektem, tak jak nám obraz promítne na plátno projektor při frekvenci 24 fps. A ani nám do mozku neproniká jen polovina zrakového vjemu, tak jako je tomu díky závěrce filmové kamery. Naše dvě oči rovněž nevidí dvojrozměrný placatý obraz potažený vrstvou zrna, vepsaný do obdélníku s černým okolím, ve kterém jsou objekty komponovány do přijmených konstelací.

Často jsme v moderních filmech svědky umělého kopírování dokumentárních obrazových prvků, vzešlých originálně z nekontrolovatelné podstaty neinscenovaného natáčení (neostrosti, lens flary, expoziční chyby, obrazový šum). Díky naší zkušenosti s dokumentárním obrazem

máme u takového filmu dojem reality, protože obraz působí syrově, neplánovaně a nemanipulovaně. Avšak stejně jako u filmů analyzovaných níže v této práci může být v pozadí regulární štáb a každý pseudorealistický prvek lze dopředu pečlivě naplánovat a následně provést.

Jinými slovy, “realismus” je v podstatě jen dalším umělým stylem. Jak ten využívající dokumentaristickou estetiku, tak ten, řekněme rafinovanější, prezentovaný našimi třemi filmy, více využívajícími estetiku naší každodenní vizuální zkušenosti. Vždy vytváří dojem větší upřímnosti a věrohodnosti obsahu než stylizovanější formy. Podporuje základní filmařské potěšení v imitaci, ve vytváření alternativní reality, nebo realistické fikce. Na straně obecnosti pomáhá touze být vtažen a zapomenout na proces sledování filmu.

Rád bych vymezil oblast o které budu na následujících stránkách psát. Nebudu psát do hloubky o ucelené realistické estetice, o realistickém obraze, ani o realistickém filmu jako takovém. Budu se zabývat především realistickými kamerovými nástroji. Avšak ne obrazovými prvky etablovanými dokumentárním odvětvím. Budu se zabývat způsobem snímání, který respektuje zákonitosti běžného lidského vidění, vychází z prostorových a světelných daností lokace, snaží se umenšit povědomí o štábu v pozadí a tímto přístupem se snaží být realistický. Styl bez zdánlivého stylu.

V 2. polovině 19. století se v literatuře projeví realistické tendence, v podstatě jako reakce na dosavadní literární zvyklost. Nový proud, tzv. realismus si osvojil témata a motivy jakoby opačné než do té doby bylo zvykem a stereotypem. Tedy příběhy středních a nižších vrstev, prožívajících každodenní banální situace bez umělého dramatického, či romantického přikrášlování. Spisovatelé se začali snažit o objektivnější

zprávu o světě. Podobně se v kinematografii od jejích počátků objevují vedle stylizovaných snímků díla více odpovídající běžné lidské zkušenosti, méně podléhající zaběhlým dramatickým pravidlům a prvoplánovým manipulativním postupům. Filmy, které zobrazují každodenní povědomé situace a pocity a jejichž hrdiny zpravidla bývají průměrní lidé, kteří by z pohledu tradiční dramatické tvorby mohli být přehlédnutelní. Rovněž zápletky nemusejí vynikat vnější prvoplánovou atraktivitou. Podstatná u této kategorie filmů bývá komunikace tématu na základě vnitřního, často subtilnějšího náboje situací a scén.

Vnímání světa je pochopitelně naprosto unikátní pro každého z nás. V tom, co označujeme za autentické dílo, ať už je to kniha, obraz, či film hraje roli množství faktorů (kultura, epocha, období, sociální poměry). To co jeden divák označí za snímek "jako ze života" může být pro druhého absurdní fikce. Film, který působil jako realistický v počátcích kinematografie, dnes v porovnání s aktuálními kondicemi audiovizuálního oboru vnímáme se shovívavým úsměvem jako zastaralý. Například z formálního hlediska bychom už při dnešním digitálním obrazovém standardu v úsilí o realistický film nepoužili černobílý negativ a leccjaký důsledný tvůrce už ani negativ barevný s tím odůvodněním, že sám o sobě už nese silné dramatizující kvality, které byly s příchodem digitálního obrazu zrelativizovány a nehledě na debaty o estetických kvalitách obého, jsou přísně vzato, defacto zastaralé.

Na samostatnou práci by pak pochopitelně bylo téma morální zodpovědnosti autorů volící tyto konkrétní a v principu manipulativnější nástroje filmové řeči než leccjaké jiné. Potřeba nemalé osobní a společenské reflexe, empatie a nadhledu, stejně tak jako vědomá postmoderní a humanistická perspektiva, by, věřím, měla být východiskem pro tvorbu realistického filmu. I tento dobrý záměr může

snadno trpět tradičními filmovými neduhy v podobě zjednodušení vedoucích k potvrzení a zakonzervování společenských stereotypů, či samoučelných dramatických prvků, které mohou zamaskovat ochablost na úrovni obsahové.

Co jsou tedy společné znaky realistických filmů a realistického obrazového přístupu jako takového? Je realistický ten film, který dokáže přesně napodobit skutečnost samou a u nějž je obecnost fascinována mírou této dokonalosti, jak v technologické stránce, tak v obsahové? Je to nezpochybnitelný, samozřejmý, stotožnitelný příběh u něhož by mohl jen málokdo pochybovat o jeho pravděpodobnosti? Či i výrazný příběh je moc dramatickým prvkem a realistický film by měl stát na každodenních situacích a oposlouchaných dialozích na hraně banálnosti? Je realistický film, který je celý natočen v přirozeném světle, bez použití umělého dosvětlování, kde jsou autoři ochotni respektovat dané světelné podmínky? Nebo je více realistický film natočený v autentických lokacích bez zásahu scénografa? Či je snad nejdůležitějším prvkem realistického filmu civilní herecký projev, nebo dokonce neherec s překvapující, v běžném filmu nevídanou řečí těla a mimikou ve tváři? Dokáže observační neviditelná kamera reprezentující autory a pohled diváka dodat autentický náboj jakémukoliv obsahu? A nebo tato "skrytá" kamera musí ještě respektovat fyziologické zákonitosti lidského zraku, aby krom autorů bylo potlačeno i technologické pozadí vzniku obrazu? Pro některé autory je pro reálnost filmu klíčové odmítnutí čehokoliv obrazově efektního stavějící mezi diváka a scénu formální mezistupeň a vědomá práce se střízlivou kamerou jako účinným katalyzátorem, ale i potenciální zdí. Pro jiné je to hlavně dokumentaristická víra v autentický okamžik a jeho neopakovatelnost, které se snaží přizpůsobit styl práce realizačního týmu.

Je to snad schopnost vytvářet podnětné nejednoznačné obrazy vzbuzující aktivní diváckou účast a projekci vlastních autentických zkušeností a interpretací? Jsou to povědomé primární stotožnitelné emoce postav příběhu a současná eliminace převzatých kulturně předaných emocí, naučených z literatury, televize a dokonce z kina? Jsou to výjimečná evokativní díla přenášející diváka za hranice mentálního kolotoče, zklidňující analyzující a hodnotící mysl a probouzející stav čistější pozornosti, tedy stav většího uvědomění a reálnosti? Pomůže takovému filmu neutrální barevnost a tonalita, oprostění od okázalé kompoziční a výtvarné estetizovanosti? Vzbudí autentičtější emoce absence filmové hudby?

Příkladem tohoto přístupu je hnutí Dogma 95, založené v roce 1995 dánskými režiséry. Deklarovaným cílem hnutí byl návrat k jednoduchosti filmu, zbavení se produkčních úprav a soustředění se na postavy a příběh. K dosažení těchto ideálů stanovili Lars Von Trier a Thomas Vinterberg deset pravidel, které musely filmy splňovat. Film se musel odehrávat na reálné lokaci na místě děje, nebylo povoleno dovážení rekvizit, zvuk a obraz se musel nahrávat současně, kamera mohla být pouze z ruky, film musel být barevný. Nebylo povoleno svícení. Pokud nedostatek světla neumožňoval natáčení, bylo třeba scénu vypustit, nebo přímo na kameru připevnit jedno světlo. Zakázány byly rovněž optické efekty a filtry. Scénář se musel vyvarovat povrchních akcí, například vražd, zbraní atd. Film se musel odehrávat v současné době, časový a geografický posun nebyl povolen. A ještě další pravidla.

Někdo namítne, že celý tento přístup je stejně jen rafinovanější variací okázalé stylizovanosti a jen se v jádru snaží umocňovat velkou filmovou lež. Že autorská snaha o vlastní zneviditelnění v pozadí snímku je velkou kontroverzí, které se dopouštějí. Že autoři využívající

pozorovatelské a realistické nástroje jsou větší manipulátoři než jejich méně důmyslní kolegové, kteří svou zálibu v romantizaci, či dramtizaci příběhů neumějí tolik maskovat. Jiný řekne, že jde o reakci na umělost a neautenticitu masové produkce, že jde o přirozenou tendenci. O vytváření protiváhy neživotným postavám, vyfabulovaným zápletkám a světům se svéráznými zákony. A někdo namítne, že koncept filmového realismu je přísně vzato nesmysl, protože nic jako objektivní skutečnost neexistuje, že každý vidíme svět jinak a vždycky subjektivně.

Jedná se tedy o směr a přístup, než žánr s danými pravidly. V žánrovém filmu se divák spokojí s tím, když herec hraje adekvátně a stejně tak ostatní složky odpovídají žánrovým kritériím, požadavek věrohodnosti není tak vysoký. U autentického filmu je očekávání neurčitější a měřítko přísnější. Nenajdeme obecnější definici, která by vyznačovala kritéria realistického filmu. Možná by bylo zajímavé pokusit se vymezit i některá hlediska, která jdou proti realistickým filmům, realistickému obrazu, realistickým filmům. Možná je přesnější pokusit se definovat "žánr" realistický film na základě toho, čím není. Najít hranice které vymezují realismus a naturalismus, realistický film a dokument.

Možná je definice pro tvůrce poměrně jednoduchá a stačí dbát na formální střízlivost, strohost, skromnost a mít na paměti, že nositelem příslušné informace a emoce by měla být více scéna sama, než to jak je nasnímána. Dalo by se říci, že určitá konzervativnost v základech realistického kamerového přístupu se jeví jako vhodná. Význam by neměl být vytvářen tolik stříhem, jako průkazností obsahu samotného. Záměr by mohl být zobrazit svět takový, jaký je, podle nejlepšího vědomí a svědomí. Poskytnout divákovi zážitek totožný, jako kdyby sledoval děj na ulici.

Téma realistického filmu jako celku je jak vidět zajímavé, podnětné a základní. Nicméně tato práce se věnuje realismu kamerovému a upozorňuji, že se stále budu pohybovat v mezích filmové estetiky. Na jinou teoretickou práci je totiž pochopitelně problematika věrohodnosti estetiky audiovize jako takové a vymezení osy autenticity, kde na jednom konci bude inscenovaný film a na druhém záznam z průmyslové bezpečnostní pouliční kamery, homevideo rodinné události, či jiné pozoruhodné experimentální realistické projekty v kategorii absolutního filmu. Například nedávný několikahodinový záznam krajiny, zastávek, měst a lidí ubíhajících za ranního svítání kolem vlakové trati v Norsku, nasnímaný z kabiny strojvedoucího. Tento "film" má všechny parametry lyricko epického díla a přitom je zcela neinscenovaný a vrcholně realistický. Takové snímky budou pochopitelně vždy více autentické než jakýkoliv hraný film.

Pro praktičnost budu nástroje kamerového realismu demonstrovat na třech současných filmech, které prvky tohoto stylu zvolily pro podpoření autenticity příběhu.

Prvním z nich je film režiséra Jonathana Glazera z roku 2013 s názvem *Under the Skin*, kde za kamerou stál Daniel Landin. Tento sci-fi příběh unikátně věrně pracuje s plnou, neredukovanou barevnou paletou, která nesklouzává ani k efektní stylizovanosti a ani k pseudorealistické syrovosti. Dále se vyznačuje střízlivým rejstříkem vyjadřovacích kamerových prostředků jako takovým, prací s přirozeným světlem, množstvím nesvícených scén v nízkých světelných hladinách. Zajímavý na něm z pohledu této práce jsou i dokumentární momenty snímávané pomocí speciálně upravených skrytých kamer kompaktních rozměrů, vysoké citlivosti, ale zachovávajících klasický 35mm rozměr chipu a tím pádem i filmový charakter obrazu. Z kompozičního hlediska stojí za

povšimnutí dojem určité nahodilosti a nearanžovanosti velkého množství záběrů.

Jako druhý příklad využití realistických kamerových prvků jsem vybral film *Cemetery of Splendour* z roku 2015 thajského režiséra Apichatponga Weerasethakula, kde vedl kameru mexičan Diego Garcia. Ten nebývále důsledně pracuje s demokratickým, statickým, hloubkově prokresleným celkem a zve díky němu diváka k aktivní spoluúčasti na autentickém poeticky meditativním zážitku oproštěnému od tradičních dramatických tlaků. Zážitku, kdy je divák na herce, řekl bych unikátně, napojen přes tempo a emoci obrazu (v naprosté většině tedy celku) než přes blízký záběr obličeje. Kompozičně, barevně i výpravně má film subtilní lyricko poetický nádech a tím se od realismu odklání. Ten je zde tedy nastolován oněmi celky, především jejich staticností, trváním a prokresleností, která ukazuje příběh a postavy v širších sociálních souvislostech.

A třetím příkladem bude film *Chronic* z roku 2015 mexického režiséra Michela Franca a francouzského kameramana Yvese Capeho, který je rovněž dobrým příkladem práce s celkem a přirozeným světlem. Ale především je příhodnou demonstrací odezvy nejmodernějších technologických možností na nesvícené reálie a i přes výtvarnou uměřenost obrazu je to dobrý příklad účinku obrazové brilance v realistickém příběhu. Tato velice moderní obrazová sutruktura je dána volbou v té době nejmodernějšího typu kamery Red, ve verzi Epic Dragon, snímáním v rozlišení 6K a sadou objektivů Leica Summilux-C, uvedenou na trh roku 2013, reprezentující aktuální nejmodernější schopnosti filmové optiky a pochopitelně moderní postprodukcí s důrazem na preciznost kresby a barevně tonální věrnost. Lze na něm tedy vidět výsledky využití toho nejmodernějšího a nejpřesnějšího, co

na technologickém poli v té době bylo k dispozici ve spojení s autentickým přístupem k reáliím.

Jelikož kamerový realismus, není nikde definován a jedná se o neustále se proměňující tendenci, je i selekce filmů spíše zajímavými příklady, než nejvíce reprezentativními.

Bez zajímavosti není, že všechny tři filmy jsou natočeny v poměru stran 1,85. Patrně vlivem televizní estetiky, kde je tento formát standardem a v současném audiovizuálním diskurzu je právě tento střízlivější a pocitově méně epický poměr stran příhodnějším pro autentické vyprávění.

Za druhé se jedná o filmy natočené digitálními kamerami. Uvědomuji si, že to je jistě generační otázka a záležitost vkusu, ale myslím, že estetika digitálního obrazu je pro realistickou formu příhodnější, jelikož si tento styl by právě co do základní struktury obrazu měl vycházet z aktuálního technologického standartu a respektovat běžnou diváckou filmovou zkušenost. Dalo by se říci, nevybočovat. O této základní volbě se také rozepíši.

Záměrně jsem vybral filmy z posledních let, aby práce měla spíš praktický, než filmově vědecký charakter a dalo se o ní opřít při reálné úvaze nad volbou stylu pro hraný film. Nebudu tedy rozebírat estetiku starších filmů nesoucích realistické znaky a tendence. Z historického hlediska se opřu o statě na téma filmového realismu uznávaného francouzského kritika André Bazina, jehož filmové rozbory jsou široce respektovány.

Na FAMU jsme u katedry režie většinou svědky nežánrových filmů reflektujících současnost a snažících se o autentický účinek. Budu se proto snažit, aby tato práce byla podnětná k úvahám o kamerových

výrazových prostředcích, které mohou pomoci právě tomuto realistickému charakteru snímku.

3. Formát

Analýzu snímků začnu na první pohled možná až u příliš zjevných a samozřejmých stránek obrazu, které ale zakládají půdu pro realistické kvality záběrů. Prvním z těchto faktorů je poměr stran obrazu. Jak jsem již zmínil o trochu výše, všechny snímky jsou natočeny v tradičním poměru stran 1.85, propůjčující těmto třem filmům dojem větší civilnosti a autenticity, než by pravděpodobně vyznívaly v epičtějším cinemascope rozměru. I když věřím, že se formát 2.35 rozhodně nevyklučuje se současnou realistickou filmovou estetikou, zdá se mi, že tato základní volba jakoby přibližovala příběh divakovi, protože lépe respektuje rozměry našeho zorného pole, zatímco širokoúhlý formát je efektnější “podívanou”, kdy má divák možnost horizontálně se rozhlížet po plátně, pochopitelně také v závislosti na tom, kde sedí. Dovedu si ale představit obrazový realistický koncept, kdy by při tomto rozměru obrazu byly podstatné elementy komponovány do základního zorného pole a v podstatě boky obrazu by byly koncipovány jako nepodstatné, nerušivé, pro periferní dokreslení záběrů. Nicméně se mi to jeví mírně komplikované a svazující pro autentické režijní postupy.

V případě našich třech filmů tedy formát slouží k většímu usměrnění pozornosti na samotný obsah záběru, než na obraz jako takový, respektive vybalancovanější poměr mezi formou a obsahem.

Bez zajímavosti není ani vztah mezi tímto formátem a rozměrem většiny dnešních obrazovek, se kterými je současný člověk často ve sledovací zkušenosti pohyblivého obrazu. Tedy chytré mobilní telefony, televize, a

osobní počítače. Nejběžněji v poměru stran 1.78, což je jen malý rozdíl oproti 1.85. Oproti tomu je právě 2.35 “něčím více”, ale určitou základní hodnotu všednosti a povědomosti, vhodné pro záměr autenticity postrádá, je jaksi “filmovější”.

Nebudu se více rozepisovat o okrajových formátech, kterých jsme také ve filmu svědky (1.33, čtverec, kruh), protože právě jejich netradičností vždy upoutávají pozornost sami na sebe a od prvního záběru říkají divákovi, že bude svědkem něčeho neobvyklého, minimálně po obrazové stránce.

4. Technologie

Další volbou mající vliv na základy estetiky celého snímku je výběr kamery a objektivů. Rád bych v této kapitole předeslal, že se nebudu do hloubky věnovat fenoménu výrazných digitálních postprodukčních úprav a jejich vlivu na výslednou estetiku obrazu, kdy je možné v principu zásadně měnit charakter obrazu a například z digitálního záznamu přidáním zrna, barevnými úpravami a dalšími sofistikovanými zásahy téměř k nerozeznání napodobit filmový materiál, stejně jako je možné vyčistěním a odzrněním negativu změnit filmovou surovinu k nepoznání či simulovat různé předobjektivové filtry, nebo zdokonalovat, či zhoršovat optické kresebné vlastnosti použitých objektivů. Pochopitelně to jsou nesmírně zajímavé nástroje, ale pro zjednodušení vyjdu z předpokladu, že i přesto, že je díky digitální postprodukci možné s obrazem udělat téměř cokoliv, efektnější a ekonomičtější bude stále volba příhodné ucelené technologie na začátku.

Stejně tak, jako se bez původního záměru ukázalo, že zkoumané snímky jsou natočeny ve stejném poměru stran, jsou všechny rovněž schodně zaznamenány digitálně. Je za námi přechodné období loučení se s filmovou surovinou v mainstreamové filmové produkci a její nahrazení digitálními kamerami. Pokusím se obhájit proč věřím, že digitální charakter v roce 2016 lépe slouží realistickým kamerovým účelům.

Když se podíváme na vývoj zobrazovacích technik a technologií jejichž cílem je věrné zachycení skutečnosti, je jasné, že každá doba a kultura má svou specifickou estetiku formovanou množstvím společenských, přírodních a technologických vlivů. Nástěnné malby, výtvarné umění, odhalení perspektivních zákonitostí, fotografie, film, digitální snímače. Před stovaceti lety černobílý celuloidový záznam fascinoval svou dokonalostí a s nástupem barevného negativu byl učiněn další krok v tomto směru. V současné době jsme díky DCI standardizaci digitální projekce a firmám Arri a Red svědky nového technologického vlivu na obecnou filmovou estetiku. Tato nová estetika vycházející z časem prověřených analogových standartů a televizního odvětví elektronického záznamu obrazu. Pro laickou veřejnost tato změna neznamena příliš mnoho, především kvůli tomu, že jak firma Arri, tak Red (a další jako Sony, Blackmagic, Aaton, Panasonic) se snaží parametry přibližovat a překonávat právě 35mm surovinu, stejně tak jako kameramani a režiséři se více méně stále drží osvědčených mantinelů snímání. Důležitá je spíše celková struktura obrazu, jistá větší čistota digitálního záznamu ve vysokém rozlišení. Řekněme zřetelnost, čirost. Zajímavou odpověď dal nedávno kameraman Emmanuel Lubezki ohledně příprav na film *Revenant* (2015). S

režisérem Innarituem se rozhodovali mezi filmem a digitálem s cílem hmatatelně zachytit syrovost zimní přírody v Severní Americe. Rozhodnutí nakonec vyšlo na kameru Arri Alexa 65. Lubezki rozdíl v obraze obou technologií popsal tak, jako kdyby se s 35mm filmem díval na přírodu z okna, zatímco záznam z digitální kamery byl, jako kdyby se to okno otevřelo.¹ Řekl bych, že toto přirovnání je velice výstižné a dobře v základu naznačuje psychologický podvědomí rozdíl mezi digitálním a analogovým obrazem. Snad má ten digitální v jádru potenciál zprostředkovávat realitu příměji.

Za klíčové ale považuji, že tato větší komunikativnost je dána všeobecnou vizuální zkušeností naší doby, která je pochopitelně již téměř výhradně postavena na digitálním charakteru foto a video záznamu. Čili film natočený na 65mm, 35mm, nebo 16mm se automaticky stává podvědomě tak trochu "jinou" vizuální zkušeností, občas snad už i s nádechem patosu. Můžeme tedy odhlédnout od výtvarných rozdílů obojího a v tu chvíli se, věřím, digitál stává aktuálnější a živější médiem, které je schopno dobře posloužit dnešním potřebám realistického filmového obrazu. Surovina dnes ale v kontrastu k těmto mladším záznamovým metodám působícím často i určitým instantním a dočasným charakterem nabývá solidnosti a nadčasovosti. Digitální charakter obrazu je zkrátka aktuální, soudobý.

Dovolil bych si tvrdit, že realistická kamera, která chce na diváka působit pomocí obrazů odpovídajících zákonitostem očního vidění, by si vedle toho měla zároveň být vědoma aktuálního obecného

¹ Jenelle Riley, 'Revenant' Cinematographer Emmanuel Lubezki Used Only Natural Light, <<http://variety.com/2015/artisans/production/the-revenant-cinematography-emmanuel-lubezki-1201661435/>>

audiovizuálním jazyka a jeho trendů. Některé obrazové prvky signifikantně spojené s estetikou starších období (např. černobílý obraz, či výrazné rozostřovací filtry) se totiž rozhodně mohou stát přímo bariérou pro realistické vyznění příběhu, byť například s množstvím jiných kamerově realistických řešení.

5. Optika

U všech třech zkoumaných filmů najdeme několik společných znaků v oblasti použité optiky. Především je to absence jediného halu, flaru, či jiné výraznější optické vady, která by mohla prozrazovat přítomnost optické soustavy v pozadí vzniku obrazu.

Cemetery of Splendour je natočen na sadu objektivů Zeiss Master Prime a Chronic na Leica Summilux-C. Jedná se o moderní optiku, zajišťující současný, technicky čistou obrazovou strukturu. Under the Skin je oproti tomu nasnímán za použití starších a okrajových objektivů (Zeiss Super Speed Lenses, Schneider Cinegon, Xenon, Xenoplan, Kowa), které mu propůjčují syrovější nádech, dobře pasující ke Skotskému podnebí.

Při důsledné práci na realistickém obrazu je vhodné znát ideální křivky přenosu modulace kontrastu (MTF) a clonově se pohybovat v oblasti nejkvalitnější kresby objektivu, abychom předešli různým optickým vadám (aberace apod.) projevujících se především při malém zaclonění. Ty mohou nechtěně poukazovat na technologické pozadí záběru a snižovat dojem realismu.

6. Hloubka ostrosti, clona, ohnisko, perspektiva

André Bazin v roce 1948 v časopise *Revue du Cinéma* publikoval článek rozebírající režijní styl Williama Wylera (William Wyler aneb jansenista režie), ve kterém rozebírá z jeho pohledu pozoruhodný styl filmového vyprávění. Podrobně se tehdy věnoval jeho filmu *Nejlepší léta našeho života*, na kterém demonstruje a vyzdvihuje realistické filmové postupy.² Jako jeden z klíčových prvků Wylerova přístupu označuje využívání širokých tzv. demokratických záběrů s velkou hloubkou ostrosti. Zdůrazňuje, že v našem běžném vidění neznáme efekt hloubky ostrosti, tedy že by objekt pozornosti nacházející se v našem zorném poli byl obklopen rozostřenými oblastmi. Poukazuje, že prvním výrazným příkladem tohoto typu snímání byl *Občan Kane* od Orsona Wellese, ale ten narozdíl od Wylera používal výrazně zkreslující širokoúhlé objektivy a pracoval s jejich perspektivní stylizací, jejich násobením prostorové dynamiky. Naproti tomu Wyler s kameramanem Greggem Tolandem v *Nejlepších letech našeho života* používali neutrálních ohniskových vzdáleností, odpovídajících zornému úhlu podobnému oční perspektivě a učinil tak další krok k tak zvanému "stylu bez stylu", jak ho Bazin přiléhavě nazval. Podstatným přínosem tohoto přístupu vidí právě ve střízlivosti pohledu na zobrazované scény a v zachování jejího primárního obsahu, který není uměle dramatinován. Je vytvářen dojem, že autoři čistě zaznamenali děj bez dodatečných emočních a významových vrstev. K dosažení velké, až absolutní hloubky ostrosti je, vedle záměrná práce s mizanscénou, nutné natáčet s větším clonovým číslem, které se stoupající hodnotou zvětšuje hloubku prokresleného prostoru a eliminuje neostré popředí, či pozadí.

² André Bazin, *Co je to film?*, Praha, Československý filmový ústav, 1979, str. 69

Velkou výhodou v tomto směru je v dnešní době rostoucí citlivost digitálních chipů při zachování nízkého množství šumu. To umožňuje využívat větší clonu i za horších světelných podmínek, kdy by jinak nebylo možné docílit větší hloubky pole ostrosti.

Podložení důležitosti prokreslenosti obrazu najdeme i v tradičním malířství, když si uvědomíme, že to se v principu vždy snažilo o věrohodné zobrazení a pojem jako hloubka ostrosti v něm neexistoval. Klíčové pro vedení pozornosti byla kompozice, barevná skladba a hra světla a stínu.

Velká hloubka pole ostrosti neumožňuje tak snadno oddělovat obrazové elementy a tím směřovat diváka. Pokud se rozhodneme pro tuto formu, připravujeme se tak v podstatě o jeden z typických filmových nástrojů, nicméně přibližujeme film fyziologii našeho vidění. Dá se říci, že obecným principem realistického přístupu je ochuzování se o vyjadřovací obrazové prostředky a jde spíše o neustálé hledání toho, co činí záběr příliš stylizovaným a prozrazuje přítomnost kamery jako takové.

Z hlediska vyprávění pomocí širokých záběrů je nejzajímavějším příkladem ze všech film *Cemetery of Splendour*, který je téměř výhradně vyprávěn pomocí celků a polocelků s propracovaný systémem dynamických plánů rozvíjejících scény do hloubky. Efektem je, že divák nemá pocit usměrňování jeho pozornosti na věci kýžené autory, ale naopak má dojem svobodné volby jeho pohledu (v jádru, ale vždy usměrněném z podstaty filmu jako takového). Má tedy před sebou celek situace, vidí vše, ale vnímat může co chce. Druhým podstatným efektem je svébytnost a autenticita filmového světa příběhu, pocit, že

kamera se nevyhýbá nevhodným zákoutím, ale velkoryse portrétuje prostor, tedy výraznější realismus. Důležité u tohoto případu je ale také si uvědomit, že tento přístup klade hodně práce na výpravu filmu (konkrétně profese architekta, výtvarníka, rekvizitáře), který musí hlídat mnohem větší objem prostoru a v případě umělého svícení je to složitější například i pro osvětlovače. Z těchto důvodů může mít i specifické ekonomické důsledky.

Ohniskové vzdálenosti objektivů jsou zde neutrálního charakteru, čili ani extrémně široké, ani extrémně dlouhé. Většinou se pohybují mezi 25mm - 40mm a s ohledem na měřítko mizanscény odpovídají prostorové dynamice našeho běžného vnímání.

Cemetery of Splendour je v těchto ohledech velice důsledný film a nenajdeme v něm jediný záběr natočený na objektiv delšího ohniska. Rovněž záběrů bližších než polocelek bychom v něm napočítali na prstech jedné ruky a o to intenzivněji ve výsledné skladbě tyto momenty působí. S touto důsledností souvisí i staticčnost všech záběrů, kdy švenk je ve filmu pouze jeden, stejně jako jízda a navíc spíš ve funkci ornamentu. O pohybu kamery v realistickém přístupu se ale ještě rozepíši dále.

S hloubkovou prokresleností obrazu souvisí v dnešní době i rozlišení, které při dodržení DCI projekčních standardů přináší nezanedbatelný rozdíl v brilantnosti obrazu a potažmo tedy v určité živosti obrazu. Neustále se zvyšující rozlišovací schopnosti kamer, televizorů, projektorů a přínos 4K rozlišení bývá častým tématem diskuzí mezi odbornou veřejností. Tématem bývá produkční a ekonomická stránka spojená s vysokým rozlišením. Nutné je ale odlišit ještě estetickou

stránku věci a vnímat hranice mezi přirozeností obrazu a hyperreálností. Ta zatím nenašla v současné filmové realistické estetice své místo. Příkladem je kameramany kritizovaný trend interpolace dodatečných snímků, či natáčení ve vyšší snímkovací frekvenci za účelem větší plynulosti pohybu (např. film *Hobbit*). Je třeba být na pozoru, kdy se přirozený obraz stává díky velkému rozlišení rušivě naturalistickým a například portrét postavy, kde extrémní prokreslenost každého póru, žilky a chlupu na obličeji přestává odpovídat našemu běžnému vnímání se může stát překážkou bránící vnímání podstaty záběru.

7. Kompozice, rámování, pozice kamery, rakurz

Co do samotného umístění kamery v rámci scény a do vztahu k ději ukáží dodržování pravidel pro odstup kamery od snímaného v *Cemetery of Splendour* a oproti nim princip nahodilosti této pozice a kompoziční nearanžovanosti v *Under The Skin*. Oboje má za následek podpoření autenticity obsahu - hereckého projevu, děje a potažmo celého příběhu a sdělení filmu.

Kamera v *Cemetery of Splendour* je tak zvaně pozorovatelská, čili jakoby nezúčastněně přihlíží ději a není součástí prostoru akce, nebo osobního prostoru postav jako takového. Dalším klíčovým řešením zde je, že většinou bývá umístěna mimo zorné pole jednajících postav a je tím vytvářen dojem její neviditelnosti z pohledu herců, což má za následek neinvazivnost kamery, která je vlastně očima diváka. Režisér s kameramanem ho v podstatě staví do voyeristicky bezpečných a výhodných pozic. Statičnost těchto záběrů, když budu pokračovat v

tomto příměru kamery k očím obecnstva, ještě více evokuje v divákovi pozici tichého a klidného pozorovatele schovaného na bezpečném místě. V důsledku se nastolením této perspektivy napomáhá autonomii zobrazovaného děje.

Oproti tomu *Under the Skin* v množství záběrů účelně pracuje s nahodilostí, nearanžovaností, dalo by se říci zdánlivou nepromyšleností, kdy záběry působí z kompozičního hlediska nemotivovaně, čili tak, že při hledání kompozice záběru se kameraman neopřel o výrazné záchytné body, jako například postava, okno místnosti, nebo výška budovy na ulici. Absencí výtvarné motivovanosti kompozice lze výborně ilustrovat na signifikantních scénách z kabiny auta, které řídí hlavní hrdinka a láká do něj důvěřivé muže. Jsou nasnímány ze čtyř stále stejných pozic kamery, které jsou umístěny přímo v kabině a více než na esteticky příhodných místech jsou umístěny v rozích a koutech, které poskytují dobrý přehled o situaci. Navíc jsou kamery v těchto vynucených pozicích osazeny s extrémně širokými objektivy. Chci na tomto příkladu ukázat, že ne vždy je volba pozice kamery a ohniska odpovídající lidskému zraku při realistické formě jedinou možností. Hodnotné na tomto řešení je totiž autentická pozice kamery v rámci možností daných specifickým prostorem. Věřím, že i průměrný divák by dokázal poznat rozdíl v autenticitě mezi vyzněním této scény v případě, že by byla natočena například z lowloaderu, nebo z carmoutu přes přední sklo a fyzickou přítomností kamery uvnitř kabiny. Díky miniaturizaci těchto kamer a zachování filmového rozměru snímače obrazu nepůsobí technicky, nebo snad jako z průmyslových kamer, čili nevybočuje z filmové estetiky.

Specifikem u tohoto filmu je ještě fakt, že kamery byly zamaskovány a někteří z nalákaných mužů jsou nic netušící civilisté. Použití totožných úhlů záběrů pro tyto vydařené akce s reálnými lidmi umocňuje autenticitu scén s profesionálními herci, nasnímanými shodně. A ve výsledku nejvíc umocní reálnost postavy pohádkového charakteru, fyzicky znetvořeného muže, kterého mimozemšťanka také naláká do svého vozu.

Skryté kamery je v *Under the Skin* využito na více místech. Několik scén je tvořeno koláží těchto dokumentárních záběrů pouličního ruchu a posilují reálnost sci-fi příběhu. Z hlediska realistické kamery bych toto řešení označil za funkčnější, než svého času oceňované sci-fi *District 9*, které unikátně využilo dokumentární estetiku (roztřesená kamera, zoom objektivy) pro autentické vyznění příběhu o mimozemské invazi na zemi. V porovnání s obrazovým řešením *Under the Skin* však mělo k realistickému zážitku ještě daleko a dalo by se říci, že šlo spíše o pseudorealistickou formu. Oproti tomu dokumentární pasáže v *Under the Skin* vynikají skutečností obsahu podpořným zdánlivou nepříhodností rakurzů, nedokonalostí kompozic a dalších obrazových "nečistot".

Podle míry zamýšleného realistického vyznění snímku je důležité uvažovat i o úhlech záběrů a výšce objektivu. Stejně tak, jako v každodenních situacích obvykle nesledujeme dění ležící na chodníku, nebo z vrtulníku, je možné i v tomto ohledu respektovat zákonitosti lidské perspektivy. Ověřená je tradiční pozice objektivu ve výšce očí postav, evokující běžnou úroveň, ze které jsme zvyklí sledovat svět.

S filmovým realismem v současné době úzce souvisí takzvaný pozorovatelský, observační režijní přístup, kdy se tvůrci snaží zneviditelnit jak sami sebe, tak všechny složky vytvářející film samotný, tedy především kameru. Důvodem je záměr autenticity obsahu nezávislého na pozorovateli, na kameře, na štábu. V našich třech filmech můžeme vysledovat několik pravidel, která jsou uplatňována pro tento účel.

V principu jde vždy o respektování sociálních zón herců. Ty se liší kulturu od kultury, ale pro zjednodušení a potřeby filmu je užitečné znát jednoduchá obecná pravidla o čtyřech základních zónách. Pokud budeme tedy pohled kamery brát za pohled diváka, bude v závislosti na fyzické vzdálenosti kamery od herců pociťovat podobné pocity jako při osobní konfrontaci s lidmi v životě.

Podle uznávané teorie sociologa Stuarta Halla z roku 1966³ zjednodušeně platí, že za intimní okolí považuje člověk nejbližšího půl metru. V této zóně se nás může druhý dotknout, může dobře číst naši mimiku a jsme si intenzivněji vědomi očního kontaktu. Pro účely observačního přístupu je nutné si uvědomovat, že pokud umístíme kameru v rámci této zóny kolem herce, bude vždy zřejmé, že kameru musí vnímat.

Druhou zónou je zóna osobní, která se rozprostírá v rozsahu 0,5 až 1,5 metru, to je oblast, kde se konverzace stává přímější a osobní. Následuje zóna 1,5 až 4 metry. Ta se nazývá oblastí sociální. V rámci ní začínáme pociťovat kontakt s lidmi, kteří se v ní pohybují a je možné již komunikovat bez nutnosti zvyšování hlasu. Poslední zónou je zóna

³ Hall, E.T. (1966). *The Hidden Dimension*, New York: Doubleday

veřejná, která se rozprostírá dále než 3 metry. To je bezpečná oblast, kde nemáme s druhým člověkem žádný výraznější sociální kontakt a je to například podvědomě udržovaná vzdálenost mezi lidmi ve veřejném prostoru, pokud je okolnosti nenutí k těsnějšímu kontaktu. Ekvivalentně je tedy možné o těchto okruzích kolem herce přemýšlet v intencích postavení kamery. Tento přístup ale předpokládá jednu důležitou věc. Že díky naší vrozené perspektivní orientaci jsme i podle prostorové dynamiky obrazu na plátně vytvářené různými ohnisky schopni podvědomě vnímat fyzickou vzdálenost kamery a zabíraného herce, či objektu. Tedy, že v banálním případě budeme vnímat rozdíl mezi portrétem herce natočeným teleobjektivem z padesáti metrů a portrétem natočeným z metru pomocí objektivu s ohniskem 35mm a jsme tedy schopni vnímat míru zúčastněnosti, respektive přítomnosti kamery reprezentující jak tvůrce, tak diváka v situaci.

Dalšími možnostmi jak “zneviditelnit” kameru je ještě práce se zorným polem postavy. Je to princip, který je při bližším zkoumání výrazně uplatňován v mnoha scénách vyznačujících se observačním přístupem k ději. Jde o to neumísťovat kameru (resp. pozorovatele) do hlavního zorného pole postavy, ale snímat ho vzhledem k ose pohledu z mírného úhlu. Takový přístup najdeme především v *Chronic*. V tomto filmu je velké množství scén snímáno z profilového postavení kamery vůči hercům a ději. Jednak klasických dialogových scén o dvou hercích, tak scén ošetřování nemocných pacientů. Díky tomuto záběrování máme tedy dojem, že kamera jen nenápadně přihlíží a nenarušuje svou přítomností intimní momenty, jako by tomu mohlo být v případě, kdy by se dostala pro herce nepříjemně blízko a například za rameno druhého herce, kde by ji spolu s ním musel zákonitě periferně vidět.

Dalšího principu, který můžeme vysledovat ve všech třech filmech je “ukrývání” kamery za první plán mezi kamerou a akcí. Kombinace těchto třech technik, tedy sociálních zón, zorného pole a skrytosti kamery jsou základní kamerové nástroje pro podpoření autenticity obsahu ve všech třech našich filmech. Zároveň tento přístup, kdy věci nejsou zobrazovány napřímo vede k aktivnějšímu, pozornějšímu diváckému přístupu.

8. Pohyb, vnější dynamika

Jedním ze společných znaků všech tří snímků je absence umělých pohybů kamery a ručního snímání. Vysvětlení je nasnadě. Oboje příliš prozrazuje přítomnost a angažovanost kamery reprezentující tvůrce v situaci, což by v případě těchto třech filmů měnilo jejich účinek. Výraznějšího kamerového pohybu je využíváno jen v *Chronic*, kde je v několika scénách využito steadicam důsledně kopírující pohyb herce. Pokud bychom se na využití steadicamu k imitaci, či evokaci chůze, podívali z hlediska realistického kritéria o respektování zákonitostí lidského vidění, museli bychom uznat, že odpovídá našemu vnímání prostoru za chůze více, než ruční kamera. Je to dáno stabilizací očního vjemu naším mozkiem. Z tohoto hlediska je tedy ruční kamera často spíše pseudorealistickým prvkem dodávající obsahu umělé, vnější napětí a tím pádem porušující primární věrohodnost a průkaznost scény jako takové.

Dynamizujícími obrazovými prostředky se jak v *Under the Skin*, tak v *Chronic* stávají auta, či motorka, které jsou součástí scén.

9. Barevnost

Zřejmě nejdůležitější podvědomou složkou obrazu určující celkovou emoci je jeho barevná paleta a barevná stylizace. Tedy práce s barvami a odstíny mizanscény, jejich případná modulace světlem či předkamerovými filtry a digitální postprodukce.

Realistický obrazový přístup pochopitelně vylučuje výrazné barevné a tonální stylizace obrazu na všechny způsoby. Naopak cílem je dosažení neutrality, věrnosti barev a neredukované bohatosti všech odstínů. Pro povědomý divácký dojem z obrazu je vhodná neutrální saturace, kontrast i barevné vyvážení. Neautenticky rozhodně vyznívají expresivní barevné stylizace a barevné posuny, především v oblasti pleťových tónů. Dalo by se možná říci, že čím menší postprodukční gradingové zásahy do obrazu, tím autentičtější výsledek. Podstatnější při takovém přístupu k obrazu, kdy snahou je co nejméně viditelná následná práce s barevným spektrem je tedy barevné podání jednotlivých kamer a negativních materiálů.

U high-endových kamer se jedná o relativně malé rozdíly u kterých je již těžké objektivně posoudit, který ze snímačů má věrnější podání. Výběr tedy v tomto případě bývá otázkou osobních preferencí a vkusu. Ideální cestou jsou tedy nestudiové srovnávací kamerové testy ve stylu "side by side", kdy si na nějakou z zamýšlených typických lokací filmu vezmeme potenciální kamery a sady objektivů. Za stejných expozičních podmínek a se stejným objektivem následně natočíme totožný záběr, ideálně s některým z klíčových herců filmu. Na plátně se potom můžeme zodpovědně rozhodnout, který ze záznamů působí nejpřirozeněji. Nejde tedy o zjištění univerzálních technických limitů

jednotlivých zařízení, ale praktickou využitelnost pro konkrétní lokaci, herce, světelné podmínky a obrazový záměr. Pochopitelně pro volbu technologie je mnoho dalších kritérií, ergonomických, ekonomických atd.

Z trojice filmů nejméně barevně a tonálně stylizovaný vychází Cemetery of Splendour, který má snížený kontrast, celkový mandlový nádech a zvýrazněné modré tóny posunuté do azurového odstínu. Under the Skin je barevně neutrální, ale tonálně je často exponován jako low key. Nejméně neutrálněji tedy vychází film Chronic. Je důležité mít ale stále na paměti, že realismus je spíše směr než žánr, tedy že neexistují přesná vymezující pravidla a co se jednomu bude jevit jako neutrální věrohodné barevné podání bude pro druhého nedostatečné. Film je jen mimetickým uměním a obraz bude v důsledku vždy jen nedokonalým obrazem, ne skutečností samou.

Pro úplnost je třeba dodat, že na celkovou barevnou paletu má vliv mnohem více profesí, než jen sám kameraman. Architekt, výtvarník, kostymér, maskér, lokační a pochopitelně režisér udávající směr, kterým se jednotlivé profese budou ubírat a přistupovat ke svému řemeslu. Obecně jsem se v mých dosavadních projektech setkal s určitým prolínáním těchto profesí a nejednoznačným vymezením rolí, které mělo občas za následek nejasnosti v kompetencích. Často se i v odbornějším okolí setkávám s malým rozlišováním samotné práce kameramana a obrazem jako celkem. Kameraman je primárně schopen nabídnout své technické praktické znalosti v snímání a osvětlovací oblasti a výtvarný cit jako takový. Přidanou hodnotou může ale být přesah jeho profese a schopnost být režisérovi pravou rukou v celkové estetice snímku a mít tím pádem slovo ve scénických otázkách, v

záležitostech výpravy a psychologicko kulturních vizuálních významech, které ale věřím by měl ambiciózní filmový režisér mít osvojeny do hloubky sám.

V případě, že záměrem je dojem autenticity a reálnosti světa příběhu, je vhodné uvažovat, do jaké míry je patřičný například make-up pro herce, do jaké míry využívat reálné dispozice a vybavení lokací a do jaké míry redukovat, či ladit barevnost, materiál, strukturu a tvarovou skladbu mizanscény. Stejně jako by v autentickém stylu měla být v podstatě kamera neviditelnou, měli by se i ostatní složky určující obrazovou estetiku snažit primárně o nepostřehnutelnost zásahu své profese do obrazu, kterého je divák svědkem.

10. Světlo, expozice

Realistický charakter světla považuji (spolu s neutrální barevností a tonalitou) za nejpodstatnější nástroj tohoto směru. A jsou to především rozvíjející se digitální technologie které umožňují dokumentárnější přístup k daným světelným podmínkám než kdy dříve.

Většina současných kamer má základní citlivost chipu 800 ISO, ale běžně se dá při nedostatku světla natáčet až při 1600 ISO bez rušivého šumu. Rovněž se poslední dva roky na trhu objevují kamery s filmovými parametry snímače disponující extrémními citlivostmi, například DSLR video fotoaparát Sony a7S s citlivostním rozsahem 1600 - 409600, což je v přepočtu na clonová čísla o 9 stop větší citlivost než 800! Natáčení v reálném pouličním osvětlení, či na noční silnici, kdy je herec

osvětlován jen vzdálenými světly okolních aut, či podsvětlením autorádia, jako je tomu v *Under the Skin*, tak není problém.

A ještě zásadnější je expoziční rozsah moderních digitálních kamer. Například nové chipy Red mají udávaný rozsah 16,5 clon. V praxi to znamená, že se kameraman téměř nemusí obávat nedostatku informací jak v hlubokých stínech, tak ve vysokých jasech a pokud nedojde k výrazné lidské chybě, kamera ho zkrátka podrží stejným způsobem jako tomu je zvykem u negativu. Není tedy například problém natáčet v interiérech se světlem z okna bez doplňování, pokud si scéna nevyžaduje jiný charakter světla. Příklad tohoto přístupu lze vidět ve filmu *Chronic*, kde kameraman Capes podle svých slov jen několikrát nastavoval světlo od okna moderními LED panely značky Lumière DMG přilepenými nad okenní rám. Jinak jeho modulace světla spočívala spíše ve stínění nechtěných zdrojů a tak zvaném negativním doplňování, čili ztmavování určitých partií obrazu. Oproti těmto scénám, kdy zdrojem světla bývá jediné okno je druhým nejčastějším typem scény noční interiér osvětlený jednou, nebo dvěma reálnými lampami s vhodným difúzním stínidlem, které nejsou nastavovány umělým světlem. Práce kameramana spočívala v hledání lokací s příhodným charakterem světla daných architektonickými dispozicemi, orientací vůči slunci a barevností interiéru. Ten dává odraženým světlem barevné nádechy prostoru. Následuje diskuze s režisérem o herecké choreografii a pozicích v rámci světelných možností, které místnost skýtá. Samozřejmou nevýhodou tohoto přístupu je nestálost a proměnlivost světelné atmosféry a to nejen v závislosti na postupujícím slunci. Není to metoda aplikovatelná na komplikované scény s nutností dlouhodobé stabilní kontrolovatelné světelné atmosféry. I v případě, že

je totiž okno v místnosti orientované na sever, čili místnost je bez přístupu přímého slunce, musíme počítat se změnami danými komplexním složením zdrojů odraženého měkkého světla za oknem. Může se stát, že slunce bude svítit do vzrostlého stromu stojícího za oknem a místnost tak dostane výrazný nazelenalý odstín, později se pruh přímého světla posune na cihlovou střechu vedle stromu a naše místnost zčervená. Nejstabilnější světlo můžeme očekávat v místnosti ve vyšším patře, kde je za oknem orientovaným na sever čistá obloha.

Chronic uvádím jako příklad možnosti realistického přístupu k danému světlu v průměrných bytech, což bývá jeden z nejběžnějších typů scén, se kterými se všichni setkáváme. Čili, díky moderním digitálním chipům je možné točit v nízkých světelných hladinách i s oknem v obraze bez nutnosti doplňkového světla, pokud to je pro příběh a obrazový záměr vhodné. Zvláštní pozornost je tedy při hledání lokací dobré věnovat světelným kvalitám a světelné dynamice prostoru jako takového a mít jistou míru scénické volnosti v umísťování klíčových postav a objektů do příhodného světla, či stínu. Za druhé je vhodné nemít například ideálních patnáct minut, kdy je reálné světlo v pokoji nejpříhodnější, protože pokud scéna vyloženě nestojí na takovém momentu, může to být poměrně svazující podmínka a produkční risk. Je vhodné se s režisérem a produkcí domluvit, kdy místnost světelně funguje podle záměru adekvátní vyhovující dobu a herecké zkoušky provádět v horší atmosféře.

V porovnání charakteru denního světla nám ale oproti Chronic realističtěji vychází Cemetery of Splendour. Je to z několika důvodů. Za prvé v Chronic má světlo téměř všude stejný jednotný měkký charakter. a herci bývají situováni do míst, kde jejich obličej má velký světelný

poměr - přechod od dobře exponovaného pleťového tónu až po hluboký černý stín. Atmosféry jsou sladěny. Zatímco Cemetery of Splendour sestává z množství atmosfér, které nepůsobí tolik účelně a herci působí nahodileji v rámci světelné perspektivy snímaných prostorů. V Chronic i přes světelnou autenticitu autoři vytvořili z výtvarného charakteru světla a kontrastnější tonality nepřehlédnutelný formální dramatizující prvek, zatímco v Cemetery of Splendour (také natočeno téměř bez svícení) si nejsme ničeho takového vědomi. Proto bych tento uvolněnější přístup vyhodnotil jako více realistické řešení, respektive řešení lépe odpovídající kritériu neviditelných tvůrců, neviditelné kamery. Na Cemetery of Splendour je znát, že výběr lokací a atmosfér tolik nepodléhal jednomu konkrétnímu světelnému záměru a z tohoto hlediska snímek působí více naturalisticky.

Cemetery of Splendour má ještě jedno specifikum, které má vliv na celkový dojem z charakteru světla. Chronic se většinou odehrává za slunného dne v bytech, zatímco Cemetery of Splendour se za plného slunce odehrává ve větších veřejných prostorách (nemocnice, tržiště, parky, úřady). I zde vidíme výběr prosvětlených lokací s množstvím oken. I zde tvůrci situují důležité postavy a děje do příhodných míst poblíž oken, které jsou vlastně zdroji světla, ale oproti Chronic bývá oken, majících dopad na výsledný charakter světla více než jedno a mix směrů působí naturalisticky.

Za srovnání ještě stojí syrový charakter světla v Under the Skin, který dobře odpovídá rázu Skotské přírody a podnebí, kde se příběh odehrává. Podstatný je však dodržovaný koncept velice temných nočních scén, až na samé hraně čitelnosti. Scény z nočních ulic nejsou vůbec svíceny. To sice v dnešní produkci, již není nic neobvyklého,

zajímavé a realistické je, že autoři v *Under the Skin* nehledají v rámci daných světelných podmínek pozice s filmově příhodným a povědomým charakterem, jak tomu bývá při natáčení bez svícení zvykem. Naopak pozice herců a charakter světla na jejich tvářích bývá často z konvenčního pohledu až nevhodný. Například auto řízené hlavní hrdinkou tak zkrátka mnohdy zastavilo tam, kde to autentická situace vyžadovala bez ohledu na estetické kvality světla. Zároveň se ale z tohoto dramatického prvku nestává výrazná formální manýra, která by poutala pozornost sama na sebe, jak přílišnou výrazností, tak případnou četností. Podobně autentický přístup vidíme v tomto filmu i k barevnosti reálných světelných zdrojů, které se nacházejí vně záběrů. Ty nebývají sladěny do jednotné barevné teploty, naopak mix žárovkového, zářivkového, či sodíkového charakteru světla vytváří syrový dojem. *Under the Skin* tak mezi našimi třemi filmy působí světelně nejméně učesaně a aranžovaně.

11. Realizace

K popsání konkrétního stylu práce na realistické formě a vytvoření autentických podmínek pro natáčení si vezmu na pomoc film *Chronic* jehož kameraman Yves Capes měl minulý rok v Praze masterclass, kde objasnil podrobnosti o realizaci tohoto jeho nejaktuálnějšího snímku. Především se tedy zmíním o metodách, které v jejich případě umožnily téměř dokumentární přístup k reáliím, a přesto vedly k velice disciplinovanému a výtvarnému obrazovému výsledku.

Jak jsem již psal výše, primární byl výběr reálných lokací s ohledem na záměr autentického natáčení s minimem techniky, štábu a zároveň s

podmínkou esteticky vyhovujících světelných kvalit. Yves Capes uvedl, že i scénicky byly lokace většinou upravovány pouze minimálně. Čím víc času strávili hledáním ideálně vyhovujících lokací a zohledněním jejich světelných daností, tím méně práce a prostředků bylo zapotřebí pro výpravu a světelný park. Zajisté tento přístup ale byl dán i nevelkým počtem herců a celkovým komorním rozměrem příběhu. Pochopitelně i scény na ulicích v Los Angeles byly natáčeny za každodenního provozu, mezi chodci, bez záborů. A to i jízdy autem.

Podstatně nosněji je ale využít reálný život v ulicích Glasgow ve Skotsku v *Under the Skin*. Ve filmu je několik dokumentárních sekvencí ze skrytých kamer, které ale zároveň mají esteticky filmové parametry. Odvážně, avšak nenásilně jsou spojeny tyto dokumentární scény s hranými sekvencemi a stylizovanými pasážemi z abstraktních ateliérových indiferentních prostorů. Tyto tři roviny filmu na sebe navzájem působí. Dokumentární scény z ulic tak umocňují autenticitu těch vysoce stylizovaných a ty jim na druhou stranu dodávají podtext mysterióznosti a nevšednosti.

Nepsaným pravidlem tedy zůstává, že evropští režiséři preferují zachytit autentický život ve veřejném prostoru dokumentárním způsobem. Cest je mnoho. Naříklad malý nenápadný štáb s rozumným technickým vybavením, skryté kamery, či práce s teleobjektivy. Výrazným příkladem z české kinematografie může být zachycení atmosféry pražských ulic v ranných filmech Věry Chytilové, v *Postavě k podpírání Pavla Juráčka* a Jana Schmidta, či výrazný počín v tomto směru z poslední doby - film Jana Hřebejka *Odpad, město, smrt*.

Zajímavostí při natáčení filmu *Chronic*, která také dobře ilustruje flexibilitu moderních technologií a jejich využitelnost pro autenticitu filmu, byla pojízdná střížna. Jelikož režisér filmu Michel Franco chtěl při natáčení pohotově reagovat na vývoj natáčení a upravovat scénář, byla pro tyto účely opatřena speciální dodávka s mobilní střížnou a technickým zázemím pro zpracování dat a výrobu denních prací. Režisér s kameramanem tak měli možnost každý večer pohotově, bez dalšího cestování, reagovat na natočený materiál, podle toho, kde v Los Angeles se zrovna natáčelo. Po prvních dnech díky tomu zásadně změnili obrazový koncept.

Ač je Yves Capes kameraman, který již natočil množství celovečerních snímků a mohl by mít zaběhnuté a ověřené zvyky, byla na něm inspirující jeho otevřenost novým technologiím a až kacířsky působila jeho obliba exponování podle vestavěného softwarového expozičního asistenta kamery Red. Tzv. False color systém, který pomocí specifických odstínů zobrazených namísto odpovídajících reálných barev obrazu ukazuje například fialovou místo 1% kritické černé, béžovou místo standardně exponovaného pleťového odstínu atd. Při znalosti postprodukčních možností zachování velkých jasových rozsahů a přirozených barev zároveň pro něj tento nástroj byl víc než jen doplňkovou kontrolní funkcí kamery, jak sám uvedl. Především v extrémnějších světelných podmínkách bez možnosti světelných úprav a pod časovým tlakem je to pro něj leckdy jediný plně důvěryhodný expoziční nástroj. V situacích, kdy potřebuje zachytit scénu s velkým jasovým rozsahem, kde by při cílené expozici v hodně světlých oblastech, nebo naopak v tmavých plochách mohl přijít o informace přepalem, nebo podexpozicí, snaží se spíš exponovat tak, aby v

rawovém záznamu měl uchováno co nejvíc informací na úkor přesné expozice.

12. Narušování realistické struktury

U našich třech filmů nesoucích výrazné prvky kamerového a celkově filmového realismu je důležité povšimnout si, že jsou vždy opřeny o jeden nebo dva klíčové vizuální prvky a v dalších scénách varíují několik výrazových prostředků. Je jasné, že kdyby byla většina scén řešena podobně, ne-li shodně, brzy by divák prohlédl vizuální klíč autorů a z formálního hlediska by se snímek stal schematickým a nezáživným. Všechny tři snímky zároveň obsahují pasáže, které ale celkový dojem realismu přímo nabourávají a vyvracejí. Narušování realistické obrazové struktury je tedy u všech třech filmů společným znakem, který ve výsledku relativizuje zdánlivost jejich skutečnosti, což považuji za autorsky velice upřímné.

Cemetery of Splendour tedy staví vyprávění na prokresleném demokratickém celku zasazujícím příběh do širšího kontextu. Na statickosti a trvání záběrů. Toto schéma je však narušováno momenty, které jsou jakoby více tradičně filmové. V první třetině filmu ve scéně, kdy doktor v nemocnici přednáší personálu a spícím vojákům o meditaci a sledování myšlenek je náhle střižen velký detail zápisníku jedné ze sestřiček. Podotýkám, že do té doby se ve filmu neobjeví užší záběr než polocelek. Za prvé tento nečekaně blízký záběr akcentuje vyřčené myšlenky a za druhé probírá diváka k větší pozornosti pro následující scény. Zhruba v prostředku filmu následuje švenk s davem lidí proudícím po projekci z kina po eskalátorech osvětlovaných měnícími

se neonovými světly. Po druhé je ve filmu použit klasický kamerový dynamizující prvek nabourávající jinak stabilní jednotný statický styl. Je zřejmé, že se nejedná o švenk technický, který možná ani původně nebyl záměrem použit, ale o promyšlený, výrazný motivovaný kamerový pohyb. Tato formální interpunkce se zde jeví spíše jako ornament, či prvek, určený k povzbuzení pozornost publika, nemající hlubší význam. Ve finále filmu je jeden z hlavních hrdinů, spící voják, na posteli ozařované neonovými relaxačními lampami rovněž zobrazen v neobvykle blízkém polodetailu, který opět v kontrastu se zbytkem filmu intenzivně zvýrazní důležitost tohoto momentu. Čtvrtým a posledním vybočením z učesané narativné formy je scéna pouličního tělocviku těsně před koncem filmu. V této situaci, klasicky zabírané ve velkém celku, cvičí hromadně u jezera skupina seniorů do reprodukované hudby. Kamera se po delší chvíli dá do pomalého plynulého pohybu po kolejích jízdy a ujíždí ze scény doleva. Je to moment jasně odhalující technologické pozadí filmu a vytrhávající publikum z iluze reálnosti filmového světa. Zajímavostí, jemně potvrzující záměr určitého autorského podpisu, sebeodhalení a demytizace filmové iluzornosti je i osobní přítomnost režiséra Weerasethakula mezi cvičícími.

V *Under the Skin* nebylo pro celkový účinek filmu podstatné, aby se divák do iluzorního světa ponořil tak bezmezně jako do sugestivní *Cemetery of Splendour*. Z toho důvodu snímek není vyprávěn jednotným formálním stylem, ale přes několik navzájem se proplétajících rovin. První tvoří abstraktní, expresivně svícený a tonálně potmělý neprostor, ve kterém mimozemšťanka uchvacuje své oběti. Druhou rovinou jsou standartní hrané pasáže a třetí dokumentární záběry života v ulicích Glasgow. Nejvýraznějším jednotícím realistickým

vizuálním prvkem je v případě tohoto filmu především přirozená barevná paleta a časté přizpůsobování kamery daným světelně dispozičním podmínkám na úkor výtvarných a estetických kvalit záběru. Tři narativní roviny na sebe působí a vytvářejí pnutí mezi sebou navzájem, zatímco výrazně autentická forma pne s čistě fiktivním příběhem. Ani v tomto případě režisér nehraje s divákem hru na absolutnost filmu jako takového a můžeme říci, že nezneužívá sugestivní realistické nástroje.

Chronic je ze všech třech snímků formálně, dalo by se říci nejméně hravý, experimentální. Tedy celou dobu drží jednotné, tradiční formální schéma. Až na zcela poslední záběr. Pravidelný běh hlavního hrdiny ulicemi Los Angeles. Kamera couvající s chirurgickou přesností na steadicamu před ním ho sleduje dlouhou chvíli, když ho náhle na přechodu srazí automobil. Steadicamový hloubkový pohyb v tu chvíli plynule a pro laika téměř neznatelně přejde do digitálního zoom-outu ve stejném tempu. Opomenuli dějovou, zcela nečekanou pointu a otazníky, které v tu chvíli film dostane, odchází divák z kina i se zážitkem určitého formálního vytržení z do té doby učeného stylu, který časem patrně přestal vnímat tak výrazně, jako na začátku projekce. Opět tedy autoři měli tendenci probrat diváka z potencionálního zahledění se do podmanivé formy a obsahu filmu samotného a nenápadně tímto výrazně technickým obrazovým prvkem poukázat na obraz samotný, respektive zrelativizovat absolutnost filmového záb.

Lze tedy vidět, že všichni tři režiséři měli kromě záměru výrazné autenticity, realističnosti filmu ještě záměr podhalení této základní filmové iluze a všem jim k tomu posloužila obrazová složka filmu.

13. Závěr

S moderními technologickými nástroji je natáčení v reálném světle jednodušší než kdy jindy. Tento přístup, správně využit, může podpořit dramatickosti scény i celého díla. Ale pochopitelně se může stát i berličkou pro filmaře, kteří se chtějí vyhnout skutečné, těžké filmařské práci, trávení času nad promyšlením vhodného využití světla a stínu a následné realizaci těchto kreativních nápadů.

Při snaze o autentický, realistický obrazový a režijní přístup mě často napadá otázka, do jaké míry je pro autory uspokojení z výsledku dáno menší realizační náročností, než při konvenčnějším stylu natáčení zapojujícímu větší množství pracovníků a do jaké míry je dáno uspokojením ze vzešlého výsledku.

Tato touha po zjednodušení procesu a vyhnutí se kontrole nad mizanscénou, či vytváření umělé filmové situace může vést i ke stejnému přístupu v ostatních obrazových složkách. K pasivnímu zaznamenávání toho, co se před kamerou odehrává bez osobního kreativního vkladu. Často pak můžeme v dnešní době vidět, že autoři si z tohoto přístupu vytvořili alibistický pseudorealistický styl, určitou znouzectnost. Do tonálního přítmý, zrna, šumu a pseudospontáních kompozic zahalené vlastní tápání. Výsledek se může na první pohled zdát velice autentický, ale při zkoumavém pohledu nám dojde, že se jedná o filmy neméně stylizovanější než navoněné Bollywoodské kusy. Nicméně existují samozřejmě i výjimky, kdy tento otevřený přístup nepřináší jen interpretačně bezbřehé a v důsledku prázdné výsledky.

Není snadné uchopit tyto realistické obrazové metody jako efektivní narativní nástroj a naplno si uvědomit jejich přednosti a i nevýhody ve

vztahu ke konkrétnímu scénáři. Je důležitý kritický pohled na to, co nazýváme autentické a realistické ve filmu, kdy je tento přístup efektivní vzhledem ke konkrétnímu příběhu a kdy je vhodnější zvolit funkčnější styl.

14. Zdroje

Jenelle Riley, 'Revenant' Cinematographer Emmanuel Lubezki Used Only Natural Light,
<<http://variety.com/2015/artisans/production/the-revenant-cinematography-emmanuel-lubezki-1201661435/>>

André Bazin, Co je to film?, Praha, Československý filmový ústav, 1979

Hall, E.T. (1966). The Hidden Dimension, New York: Doubleday